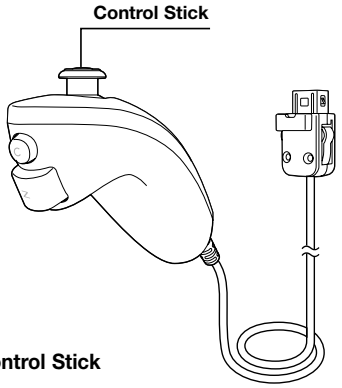
Wiederherstellung der neutralen Position für das Nunchuk™

HINWEIS: Sollte sich der Control Stick beim Einschalten bzw. beim Anschließen an die Wii-Fernbedienung nicht in der neutralen Position befinden, so wird diese falsche Position als neutrale Position übernommen. Dies führt zu einer Fehlfunktion der Steuerung. Lassen Sie den Control Stick in die zentrale Position zurückkehren und drücken Sie auf der Wii-Fernbedienung gleichzeitig für drei Sekunden die A-, B-, Plus- und Minus-Knöpfe, um die neutrale Position wiederherzustellen.



Um dies zu verhindern, bewegen Sie den Control Stick in den folgenden Fällen nicht:

- beim Einschalten der Wii-Konsole
- beim Anschließen des Nunchuks an die Wii-Fernbedienung
- beim Starten von Kanälen im **Wii-Menü**
- beim Beenden von Wii-Software bzw. Verlassen von Kanälen und Zurückkehren zum **Wii-Menü**

Update des Wii-Menüs

HINWEIS: Wenn Sie die Disc das erste Mal in Ihre Wii-Konsole einlegen, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Wii-System-Update-Bestätigungsbildschirm**. Wählen Sie O.K., um fortzufahren. Das Update kann einige Minuten in Anspruch nehmen und es ist möglich, dass dabei dem **Wii-Menü** neue Kanäle hinzugefügt werden. Beachten Sie bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

HINWEIS: Sollte nach dem Durchführen des Updates im Disc-Kanal nicht der Titel der eingeschobenen Disc angezeigt werden, ist ein weiteres Update notwendig. Wiederholen Sie in diesem Falle die oben genannte Vorgehensweise.

Während eines Updates des **Wii-Menüs** hinzugefügte Kanäle werden im Speicher der Wii-Konsole abgelegt, sofern genügend Speicherplatz vorhanden ist. Diese zusätzlichen Kanäle können auf dem **Datenverwaltungsbildschirm** in den Wii-Optionen gelöscht werden. Wurden die Kanäle gelöscht, können sie später im Wii Shop-Kanal erneut kostenlos heruntergeladen werden.

Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, werden Speicherdaten oder Programme, die auf nicht autorisiertem Wege erstellt wurden, aus dem Speicher der Wii-Konsole gelöscht, da sie die Wii-Konsole beschädigen und/oder Fehler in Spielesoftware verursachen können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Gewährleistung für die Funktionsfähigkeit von unlizensierter Software oder unlizensiertem Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 1 15/10/2010 14:59

Vor dem Spiel

Schieben Sie die CALL OF DUTY®: BLACK OPS-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii™-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm wird angezeigt. Lesen Sie die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücken Sie den A-Knopf. Der Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm wird auch dann angezeigt, wenn Sie die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einschieben.

WARNUNG - GESUNDHEIT UND SICHERHEIT
BEVOR DU ZU SPIELEN BEGINNST,
LIES BITTE DIE BEDIENUNGSANLEITUNG,
DIE DEINER KONSOLE BEILIEGT,
BEZÜGLICH WICHTIGER HINWEISE ZU DEINER
GESUNDHEIT UND SICHERHEIT DURCH.
Auch online unter
www.nintendo.com/healthsafety/ erhältlich.
Drücke Ⓐ, um fortzufahren.

Zeigen Sie mit der Wii-Fernbedienung auf den Disc-Kanal im Wii-Menü und drücken Sie den A-Knopf.

Der Startbildschirm des Kanals wird angezeigt. Wählen Sie START aus und drücken Sie den A-Knopf.

Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stellen Sie sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt und drücken Sie anschließend den A-Knopf.

Nintendo
Stelle sicher, dass du während des Spielens über ausreichend Platz verfügst.
Lege die Handgelenksschlaufe an und ziehe sie fest. Behalte die Wii-Fernbedienung sicher im Griff und lasse sie nicht aus der Hand gleiten. Verwende die Wii-Fernbedienungshülle.

Der Vorspann des Spiels beginnt.

ACHTUNG – HANDGELENKSSCHLAUFE VERWENDEN

Weitere Informationen zur Verwendung der Handgelenksschlaufe erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems (Gebrauch der Wii-Fernbedienung).

Dieses Spiel ermöglicht die Verbindung mit dem Internet, um gemeinsam mit anderen kostenlos zu spielen oder Ranglisten auszutauschen. Außerdem können zusätzliche Inhalte, wie zum Beispiel Daten oder Services, gegen Wii Points heruntergeladen werden.

HINWEIS: Weitere Informationen darüber, wie Sie Ihre Wii-Konsole mit dem Internet verbinden und was Sie dafür benötigen, finden Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Systemeinstellungen (Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung).

HINWEIS: Falls die Verbindung mit dem Internet fehlschlägt, werden ein Fehler-Code und eine Fehlermeldung angezeigt. Informationen zu den jeweiligen Fehler-Codes und Fehlermeldungen finden Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Systemeinstellungen (Fehlermeldungen und Fehler-Codes).

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 2 15/10/2010 14:59

60Hz (480i)-Modus

Vielen ist der Unterschied zwischen dem 50Hz- und dem 60Hz-Modus nicht bekannt. Da die meisten neueren Fernsehgeräte den 60Hz-Modus unterstützen, lohnt es sich, herauszufinden, ob Ihr Fernseher kompatibel ist. Vereinfacht gesagt bezieht sich der Begriff Hz (Hertz) auf die Anzahl der Bilder, die pro Sekunde auf dem Bildschirm dargestellt werden.

50Hz stellt 25 Bilder pro Sekunde dar, wohingegen 60Hz annähernd 30 Bilder pro Sekunde darstellt. Dies klingt nicht nach einem gravierenden Unterschied, allerdings ist die Qualitätsverbesserung auf dem Bildschirm eindeutig zu sehen. Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern und eine optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den 60Hz (480i)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Manche, in erster Linie ältere, Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob Ihr Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den zuständigen Hersteller.

Sollte nach dem Wechsel zum 60Hz (480i)-Modus der Bildschirm schwarz bleiben oder ein verzerrtes Bild darstellen, ist es wahrscheinlich, dass Ihr Fernseher den 60Hz (480i)-Modus nicht unterstützt. Wenn Sie den RESET-Knopf der Wii-Konsole betätigen, während Sie unten auf dem Steuerkreuz gedrückt halten, startet das Wii-System im 50Hz (576i)-Modus neu. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Wenn Sie zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Kompatibilität verfügt, oder wenn Sie zum Anschluss ein Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen Komponenten-Eingang verfügt, erfolgt eine wesentlich schärfere Bildwiedergabe.

EDTV/HDTV (480p)-Modus – Progressive Scan

Die EDTV/HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe und eine optimale Spielgeschwindigkeit mit stark reduziertem Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den Hersteller, um zu erfahren, ob Ihr Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stellen Sie außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn Sie diesen Modus auswählen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV/HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole
Um die Wii-Fernbedienung an einer Wii-Konsole zu verwenden, muss sie zunächst registriert werden. Die im Lieferumfang der Wii-Konsole befindliche Wii-Fernbedienung ist bereits ab Werk an der Konsole registriert. Der Standard-Modus wird verwendet, wenn weitere Wii-Fernbedienungen an der Wii-Konsole registriert werden sollen oder wenn Sie Ihre ursprüngliche Wii-Fernbedienung erneut registrieren wollen. Die Registrierung ist notwendig, damit die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole kommunizieren kann.

Standard-Modus – Nach erfolgter Registrierung bleibt die Wii-Fernbedienung solange an der Wii-Konsole registriert, bis die Einstellungen durch eine Registrierung dieser Wii-Fernbedienung an einer anderen Konsole überschrieben werden.

Einmal-Modus – Dieser Modus ermöglicht den vorübergehenden Gebrauch Ihrer Wii-Fernbedienung an einer anderen Wii-Konsole sowie den Gebrauch der Wii-Fernbedienung eines Freundes an Ihrer Wii-Konsole. Die in der Wii-Fernbedienung gespeicherten Einstellungen zur Registrierung im Standard-Modus werden dadurch nicht überschrieben. In diesem Modus bleibt die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole verbunden, solange sie eingeschaltet ist. Sobald die Wii-Konsole ausgeschaltet wird, geht die Registrierung an der Wii-Konsole verloren.

- **An einer Wii-Konsole können bis zu 16 Wii-Fernbedienungen gleichzeitig registriert sein – zehn im Standard-Modus und sechs im Einmal-Modus.**
- **Nur eine im Standard-Modus registrierte Wii-Fernbedienung kann die Konsole ein- oder ausschalten.**

Registrierung via Einmal-Modus
HINWEIS: Die Verwendung dieses Modus setzt die Registrierungskonfigurationen aller Wii-Fernbedienungen außer Kraft, bis die Wii-Konsole ausgeschaltet wird. Wird die Wii-Konsole danach wieder eingeschaltet, treten die Konfigurationen des Standard-Modus wieder in Kraft.

1. **Drücken Sie den HOME-Knopf an einer Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert ist.**
2. **Wählen Sie die Option Wii-FB-EINSTELLUNGEN aus dem HOME-Menü aus und wählen Sie danach die Option NEU ANMELDEN aus.**
3. **Drücken Sie gleichzeitig den 1- und den 2-Knopf auf der Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert werden soll. Die Reihenfolge, in der die Wii-Fernbedienungen registriert werden, bestimmt, wer Spieler 1, Spieler 2 usw. ist.**
4. **Die Spieler-LED blinkt während des Registrierungsvorganges. Halten Sie die Knöpfe gedrückt, bis das Blinken aufhört. Dadurch wird signalisiert, dass die Verbindung eingerichtet wurde.**

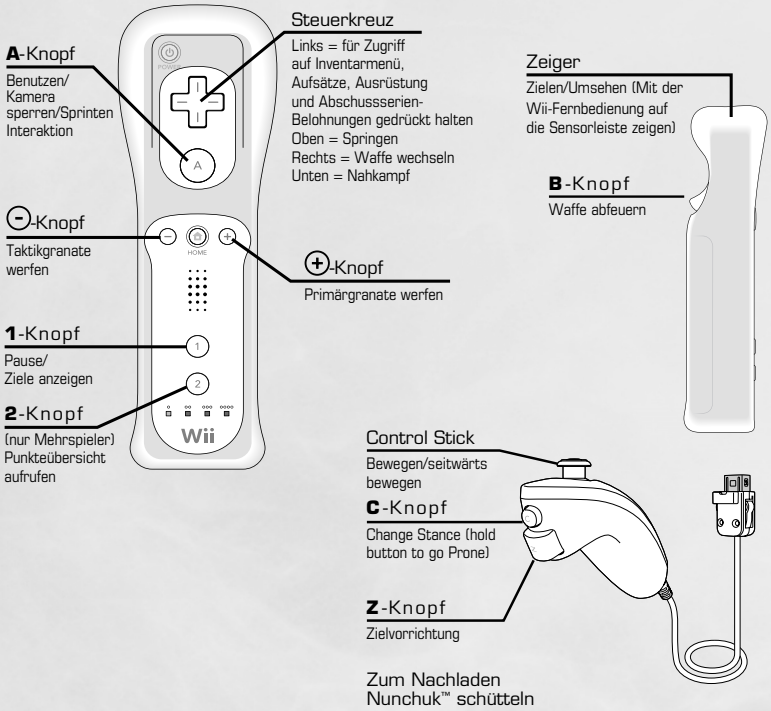
Weitere Informationen zur Registrierung erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems.

INHALT

Allgemeine Steuerung 2
Wii Zapper™-Steuerung 3
Classic Controller Pro™-Steuerung 3
Hauptmenü 4
Heads-Up-Display (HUD) 5
Gesundheitssystem 6
Pause-/Zielbildschirm 6
Mehrspieler-Zielbildschirm 6
Laden 7
Kundendienst 8
Lizenzvereinbarung 9

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 1 15/10/2010 14:59

ALLGEMEINE STEUERUNG



20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 2 15/10/2010 15:00

Wii ZAPPER™-STEUERUNG

AKTION	STANDARDBELEGUNG	BESCHREIBUNG
Waffe abfeuern	**B**-Knopf	Aktuelle Waffe abfeuern.
Sprinten / Kamera sperren	**C**-Knopf	Zum Kamera sperren C-Knopf gedrückt halten. Zum Sprinten Control Stick bewegen und den C-Knopf gedrückt halten.
Zielvorrichtung	**Z**-Knopf	
Haltung wechseln	Wii Zapper™ im Uhrzeigersinn drehen, **C**-Knopf drücken	Wechselt die Haltung zum Ducken oder Hinlegen.
Primärgranate	Wii Zapper™ im Uhrzeigersinn drehen, **B**-Knopf drücken	Wirft Primärgranate.
Taktikgranate	Wii Zapper™ gegen den Uhrzeigersinn drehen, **B**-Knopf drücken	Wirft Taktikgranate.
Interaktion/Benutzen	**C**-Knopf gedrückt halten	
Springen	Wii Zapper™ gegen den Uhrzeigersinn drehen, **C**-Knopf drücken	
Nahkampfangriff	Wii Zapper™ nach vorn bewegen	
Pause/Ziele	**1**-Knopf	
Nachladen	Wii Zapper™ gegen den Uhrzeigersinn drehen, **Z**-Knopf drücken	Lädt die aktuelle Waffe nach.
Waffe wechseln	Wii Zapper™ im Uhrzeigersinn drehen, **Z**-Knopf drücken	Wechselt durch die Waffen.

Die Verwendung des Wii Zapper™ ohne den entsprechenden Wii Zapper™-Modus wird untersagt.
Das Verwenden des Wii Zapper™ ohne diese spezielle Steuermethode kann gefährlich sein.

CLASSIC CONTROLLER PRO™-STEURUNG

AKTION	STANDARDBELEGUNG	BESCHREIBUNG
Bewegen	L-Stick	
Zielen	R-Stick	
Zielvorrichtung	ZL-Knopf	
Taktikgranate werfen	L-Taste + ZR-Knopf	Wirft Taktikgranate.
Primärgranate werfen	L-Taste + R-Taste	Wirft Primärgranate.
Waffe abfeuern	ZR-Knopf	Feuert die aktuelle Waffe ab.
Punkteübersicht aufrufen (nur Mehrspieler)	Minus-Knopf	
Inventar	Steuerkreuz links, oben, rechts	
Ziele / Pause	Plus-Knopf	
Waffe wechseln	Steuerkreuz unten	Wechselt durch die Waffen.
Ducken / Hinlegen	**a**-Knopf	
Benutzen / Nachladen	**y**-Knopf	Lädt die aktuelle Waffe nach.
Springen	**b**-Knopf	
Nahkampfangriff	**R**-Taste	
Rennen / Luft anhalten	**x**-Knopf	

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 3 15/10/2010 15:00

HAUPTMENÜ

Wählen Sie zwischen Kampagne, Mehrspieler und dem Überlebenskampf.

KAMPAGNE

Starten Sie eine neue *Call of Duty®: Black Ops*-Einzelspieler-Kampagne oder setzen Sie einen gespeicherten Spielstand fort*. Über die Option **Missionswahl** können Sie alle bereits gemeisterten Missionen auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad noch einmal spielen. Benutzen Sie den Menüpunkt Infos, um sich die informativen Dokumente anzusehen, die Sie als versteckte Sammelobjekte im Laufe der Kampagne gefunden haben. Erstellen, ändern oder löschen Sie Spielerprofile über die Option **Profil**. Passen Sie unter **Steuerung** die Controller-Einstellungen an. Verändern Sie unter **Optionen** die Spieleinstellungen und Anzeigen.

***Hinweis:** Call of Duty®: Black Ops speichert automatisch an bestimmten Kontrollpunkten im Spiel. Wählen Sie den Menüpunkt **Speichern/Ende** im Pausemenü des Spiels, um das laufende Spiel zu speichern und zum Hauptmenü zurückzukehren.*

MEHRSPIELER

Spielen Sie mit anderen Spielern *Call of Duty®: Black Ops* online, um Erfahrungspunkte (EP) und "Geld" zu verdienen. Geben Sie dies dann aus, um Ausrüstungsgegenstände wie Waffen, Extras und mehr für verschiedene Karten und unterschiedlichste Spielmodi zu kaufen. Zu den Mehrspielermodi gehören:

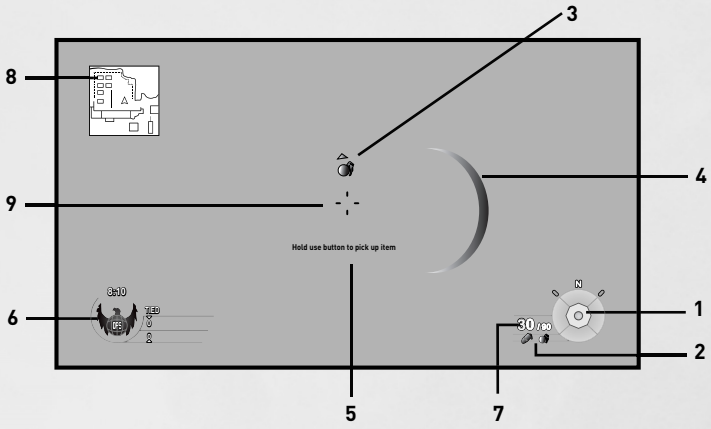
- **Mitspieler-Suche:** Spielen Sie online um CoD-Punkte ("Geld") und verschaffen Sie sich so Zugang zu neuen Waffen, Ausrüstung, Extras, Abschussserien usw.
- **Privates Spiel:** Erstellen und hosten Sie ein privates Spiel mit konfigurierbaren Spieleinstellungen.
- **Wettspiel:** Wetten Sie das virtuell verdiente "Geld" gegen andere Spieler in unterschiedlichen Spielmodi.
- **Kampftraining:** Spielen Sie allein oder mit Anderen in verschiedensten Spielmodi gegen Trainingsziele.

ÜBERLEBENSKAMPF (1-4 SPIELER)

Überleben Sie im Kampf allein oder in der Kooperation mit Anderen möglichst lange. Besiegen Sie Gegnerwelle um Gegnerwelle an unterschiedlichen Schauplätzen. Aber passen Sie auf: Hier in Ihren Albträumen lauern noch deutlich mehr Gefahren als nur die Gegner …

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 4 15/10/2010 15:00

HEADS-UP DISPLAY (HUD)



1. **Kompass** – Ihre momentane Blickrichtung.

2. **Inventar** – Zeigt Ihre momentan einsetzbaren Sprengladungen und/oder Waffenaufsätze wie z. B. Granatwerfer und Bewegungsmelder.

3. **Granatenwarnung** – Zeigt mit einem Pfeil die Richtung von Granaten in Ihrer unmittelbaren Umgebung an.

4. **Trefferwarnung** – Eine rote Markierung in der Mitte des Bildschirms zeigt Ihnen an, aus welcher Richtung Sie getroffen wurden.

5. **Benutzen-Symbol** – Dieses Symbol erscheint immer dann, wenn Sie in der Nähe einer Waffe sind oder interagieren können; Sie sehen dann auch, welche Taste Sie hierfür drücken müssen.

6. **Spielinformationen (nur Mehrspieler)** – Zeigt den aktuellen Punktestand, Teamsymbol und die Restspielzeit an.

7. **Munition** – Zeigt die verbleibende Munition für die aktuelle Waffe sowie die übrigen Primär- und Taktikgranaten an.

8. **Minikarte** – Zeigt die direkte Umgebung sowie die Aufenthaltsorte von Verbündeten und bekannten Feinden.

9. **Fadenkreuz** – Mit Hilfe des Fadenkreuzes können Sie auf Ihre Gegner zielen. Es wird rot, wenn Sie gerade einen Feind anvisieren, und grün bei Verbündeten. Beim Laufen oder Sprinten wird das Fadenkreuz größer und verschwindet dann sogar ganz. Durch das Anhalten, Ducken und Hinlegen können Sie Ihre Präzision sogar noch erhöhen.*

***Hinweis zur Zielvorrichtung** - Wenn Sie die Taste für die Zielvorrichtung drücken, dann zielen Sie präziser mit der Zielvorrichtung Ihrer Waffe. Dabei wird Ihre Präzision erhöht und die Bewegungsgeschwindigkeit verlangsamt. Bei aktivierter Zielvorrichtung erscheint kein Fadenkreuz.*

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 5 15/10/2010 15:00

GESUNDHEITSSYSTEM

Wenn Sie getroffen werden, wird der Bildschirm langsam rot und signalisiert Ihnen, dass Sie schnell in Deckung gehen müssen. Sie sehen auch die Richtung, aus der Sie getroffen werden; außerdem hören Sie einen erhöhten Pulsschlag und Sie atmen schwerer. In Deckung erholen Sie sich dann langsam, bis Sie wieder bei voller Stärke angelangt sind.

PAUSE-/ZIELBILDSCHIRM

Drücken Sie den **1**-Knopf in der Kampagne oder im Überlebenskampf, um das Spiel zu pausieren und auf dieses Menü zuzugreifen. Sie haben hier Zugriff auf die Optionen und das Steuerungsmenü, können den aktuellen Level neu starten oder das Spiel speichern und zum Hauptmenü zurückkehren.

Call of Duty®: Black Ops kann nicht während laufender Online-Koop-Partien pausiert werden.

MEHRSPIELER-ZIELBILDSCHIRM

Call of Duty®: Black Ops kann während einer laufenden Mehrspieler-Partie nicht pausiert werden. Drücken Sie den 1-Knopf im Mehrspieler-Modus, um über das dann folgende Menü eine neue Klasse zu wählen (die ab dem nächsten Wiedereinstieg gilt), eine Beschreibung des aktuellen Spielmodus einzusehen und auf das Optionsmenü zuzugreifen. Bitte beachten Sie, dass die Partie im Hintergrund weiterläuft, während Sie sich in diesen Menüs aufhalten.

COD-KARTE (NUR MEHRSPIELER)

Greifen Sie auf die CoD-Karte zu, um in Ihrer Kampfhistorie alle wichtigen Statistiken zu sehen, herauszufinden, wie Sie im Vergleich zu anderen Spielern in den Bestenlisten abschneiden, oder um die Online-Kampagne im **Prestige-Modus** zu starten.

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 6 15/10/2010 15:00

LADEN

Verbessern Sie Ihr Spielerlebnis durch zusätzliche Inhalte aus dem Call of Duty-Laden. Die zusätzlichen Inhalte können neue Features und Karten für *Call of Duty®: Black Ops* umfassen.

**Für zusätzliche Inhalte fallen eventuell weitere Kosten an.

Dieses Spiel ermöglicht die Verbindung mit dem Internet und das gebührenpflichtige Herunterladen zusätzlicher Inhalte (wie zum Beispiel Daten oder Services). Hierfür werden Wii Points benötigt. Beachten Sie bitte Folgendes beim Gebrauch dieses Services:

- Das Herunterladen von zusätzlichen Inhalten unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Wii-Internet-Services, der auch den Vertrag zur Nutzung des Wii-Shop-Kanals mit einschließt. Weitere Details finden Sie unter http://wii.nintendo-europe.com/terms

- Für das gebührenpflichtige Herunterladen zusätzlicher Inhalte werden Wii Points (separat erhältlich) benötigt.

Auf zusätzliche Inhalte, die in *Call of Duty®: Black Ops* erworben und auf einer SD Card gespeichert wurden, kann nur in *Call of Duty®: Black Ops* zugegriffen werden. Diese Inhalte sollten nicht über das Wii-Menü verwaltet werden. *Call of Duty®: Black Ops* kann individuelle Inhalte auf eine kompatible SD Card speichern. Diese Inhalte können nicht über das Wii-Menü kopiert werden. Verwenden Sie das Archiv, um diese Inhalte auf die SD Card zu kopieren. Wii-Daten, die per Archivfunktion des Wii-Menüs auf eine SD Card gespeichert wurden, können nicht direkt von *Call of Duty®: Black Ops* verwendet werden.

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 7 15/10/2010 15:00

KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE DEUTSCHSPRACHIGE SCHWEIZ

Unsere Technische Supporthotline ist Montag bis Samstag für Ihre technischen Fragen zum Spiel da. Bitte halten Sie bei Problemen mit dem Spiel oder seiner Ausführung auf Ihrer Konsole alle wichtigen Informationen parat, etwa ob Sie Fremdzubehör für Ihre Konsole verwenden, wie z.B. andere Memory Card, nicht vom Konsolenhersteller, und wie genau sich der Fehler bei Ihnen äußert.

Für Tipps und Tricks zu Ihrem Spiel, wählen Sie bitte unsere Servicenummern der SPIELETIPPS-Hotline.

Für Kunden aus DEUTSCHLAND:

Hotlinezeiten
Mo-Fr. 11-20 Uhr
Sa. 12-18 Uhr

TECHNISCHE FRAGEN
09001 – 22 51 55 (€ 0,59 pro Minute*)

SPIELETIPPS
09001 – 51 00 55 (€ 1,25 pro Minute*)

Für Kunden aus ÖSTERREICH:

TECHNISCHE FRAGEN
0900 – 24 12 32 (0,676 € / Minute)

SPIELETIPPS
0900 – 400 724 (€ 1,55 pro Minute)

Für Kunden aus der SCHWEIZ:

TECHNISCHE FRAGEN
0900 – 25 24 23 (1,50 CHF / Minute)

PIELETIPPS
0900 – 98 00 98 (CHF 2,13 pro Minute)

Online-Support

Auf unserer Webseite fi nden Sie auch ein Supportformular, mit dem Sie unseren Support kontaktieren können!

Dort fi nden Sie auch Spieleinformationen und Neuigkeiten: www.activision.de

*Ihre genauen Kosten können Sie über Ihren Telekommunikationsanbieter erhalten, unser Beispiel zeigt die Kosten der Deutschen Telekom AG.

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 8 15/10/2010 15:00

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Publishing, Inc.

1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.

(2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.

(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.

(2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.

(5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.

(6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.

(7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.

(8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.

(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielematerial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielematerial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielematerials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielematerials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielematerial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielematerial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielematerial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielematerial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielematerial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielematerial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.

(7) Neues Spielematerial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielematerials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 9 15/10/2010 15:00

4. Installation der Software und Sicherungskopie

(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

(2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.

(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

(1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.

(2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.

(3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.

(4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.

(5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

(1) Der Kunde kann den mängelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.

(2) Sollte die Rücksendung des mängelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.

(3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.

(4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen

(5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

(1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

(2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.

(3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.

(3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.

(4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

Uses Bink Video. Copyright ©1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 10 15/10/2010 15:00

NOTIZEN

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 11 15/10/2010 15:00

NOTIZEN

20853_av_0020_COD_BO_wii_guts_84005_226_GM_v4.indd 12 15/10/2010 15:00